

**UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**



**IMPLEMENTACIÓN DE TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN ESTUDIANTES
UNIVERSITARIOS**

AUTOR

Julieth Vanessa Martínez Sosa

ASESOR

Joao Cuesta Rivas

Bogotá, Colombia, 12 de junio del 2020.

**IMPLEMENTACIÓN DE TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN ESTUDIANTES
UNIVERSITARIOS**

**IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION TECHNIQUES IN UNIVERSITY
STUDENTS**

2

Julieth Vanessa Martínez Sosa

Enfermera, Universidad Manuela Beltrán, Bogotá, Colombia; Estudiante Especialización en Docencia Universitaria, Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, Colombia. Correo electrónico: juliethv.martinezs@gmail.com

Especialización en Docencia Universitaria, Ensayo de Grado, 2020-1

INTRODUCCIÓN

El presente ensayo argumentativo, tiene como fundamento mostrar la importancia del uso de técnicas de gamificación, (mecánica y dinámica), al ser implementadas en la enseñanza educativa superior, en busca de alcanzar los conocimientos de manera significativa y aplicable en contexto. Por lo anterior, surge el siguiente cuestionamiento: ¿qué impacto tiene la implementación de la gamificación en la enseñanza en educación superior?

La principal motivación que surge para el desarrollo de este escrito es la necesidad permanente de mejorar la calidad de la educación, lo cual genera que los métodos educativos se encuentren en constante actualización, y que surjan algunas ideas innovadoras en pro de facilitar la adquisición de aprendizajes, tal como lo es la gamificación; teniendo en cuenta lo anterior, es necesario que estas ideas sean útiles en un contexto determinado y según las necesidades de la sociedad.

Entonces, el objetivo principal de este ensayo es proponer una postura crítica y contextualizada acerca del uso de técnicas de gamificación, y del impacto que éstas tienen en la adquisición efectiva de conocimientos de carácter académico, mediante actividades didácticas desarrolladas en el aula de clase, en el ámbito universitario; teniendo en cuenta diferentes posturas teóricas.

Para el desarrollo y organización del ensayo, se tendrán en cuenta los siguientes referentes: didáctica, estrategia educativa, gamificación, técnicas de aprendizaje en la gamificación y contexto educativo.

En primer lugar, se abordará la definición de didáctica; en segundo lugar, el concepto de estrategia educativa y sus respectivas estrategias de aprendizaje; en tercer lugar, se definirá

el concepto de gamificación, su utilidad, el juego y las técnicas de aprendizaje desde este concepto; y, en cuarto lugar, la definición del contexto educativo en el ámbito profesional.

Teniendo en cuenta lo anterior, la tesis planteada consiste en proponer que el uso de técnicas de gamificación es una estrategia que genera aprendizajes significativos en los procesos de enseñanza - aprendizaje en la población de educación superior, generando así mismo un aprendizaje significativo.

DESARROLLO

En la actualidad, la implementación de las técnicas de gamificación en el contexto educativo superior es de gran importancia en el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que el estudiante, desde su motivación durante el desarrollo de actividades con enfoque didáctico en el aula, tiene la oportunidad de escoger diferentes estrategias que sean de su interés, logrando con esto la adquisición de aprendizajes aplicables en contexto y útiles para su desarrollo personal y profesional.

Además, debe tenerse en cuenta el importante papel del docente como facilitador en la adquisición de conocimiento, mediante la implementación de estrategias adecuadas y precisas, con carácter pedagógico, para guiar las dinámicas que se llevan a cabo en el aula y que favorezcan el aprendizaje.

Durante el desarrollo del ensayo, se tienen presentes diferentes aspectos, definiciones y estrategias, que son de gran importancia y utilidad en el reconocimiento de la efectividad de las distintas técnicas en la implementación de la gamificación en el proceso de aprendizaje, como lo son:

La didáctica en la educación superior

La didáctica se entiende como la ciencia que interviene en todo proceso de enseñanza y aprendizaje en cualquier contexto, pues cuando alguien aprende, se usan distintas estrategias o métodos para garantizar que el conocimiento sea adquirido y pueda ser usado. En el ámbito universitario, se pretende que se establezcan métodos de formación académica, que favorezcan la adquisición de conocimientos teóricos que puedan ser puestos en práctica de manera efectiva.

Así entonces, el término didáctica se entiende según Mallart (2001) como “la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza – aprendizaje con el fin de obtener la formación intelectual” (p.6).

Refiriéndose a la relación que hay entre el conocimiento adquirido desde la formación teórica y desde la formación práctica, se propone que haya un equilibrio entre el saber y el hacer, pues puede que existan teorías muy bien planteadas, pero que al momento de llevarlas a la realidad no sean aplicables en contexto.

Así como lo afirma Mallart (2001) “Siendo la enseñanza a la vez una actividad práctica y una "ciencia práctica", se tratará de combinar adecuadamente el saber didáctico –la teoría– con el hacer didáctico –la práctica– que consiste en la realización del acto didáctico” (p. 6).

Así mismo, se resalta la importancia del aprendizaje práctico o experimental, pues se dice que una manera efectiva de adquirir el conocimiento es desde la experiencia, desde las situaciones significativas que se dan en la interacción con el contexto y con las demás personas, y que generan aprendizajes que permanecen en el cerebro y en la recordación del individuo.

Por otra parte, el término didáctica también se refiere a la habilidad de enseñar, es la disciplina pedagógica de carácter práctico que tiene por esencia la técnica de la enseñanza, esto es, la manera de incentivar y guiar eficazmente a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje.

Vale la pena tener en cuenta que la didáctica está intrínsecamente relacionada con la educación y la pedagogía, pues se entiende la educación como un hecho cultural donde se sistematiza la práctica educativa para que los individuos adquieran los saberes necesarios para actuar en sociedad.

La pedagogía por su parte, se asume como una disciplina teórico-práctica, la cual tiene como objetivo la formación del ser humano a través de la práctica docente desde un saber específico en las actividades de enseñanza. Por su parte, Ospina (2008) refiere el término didáctica como “el saber que orienta los métodos, las estrategias y las formas de trabajo e implica el dominio del saber para decidir lo que es enseñable de ese conocimiento” (p. 1).

Entonces, debe entenderse que, en el proceso educativo existen varias corrientes pedagógicas, en las cuales se proponen según sus postulados métodos de enseñanza, estrategias y herramientas que facilitan el aprendizaje. Es así como la didáctica debe ceñirse a los postulados de alguna corriente pedagógica, pues es importante seleccionar lo que se va a enseñar y las competencias que se busca desarrollar en este proceso, pues de no tener una orientación pedagógica establecida se transmiten saberes sueltos sin finalidad pedagógica definida.

Estrategias educativas y de aprendizaje

En el proceso de enseñanza - aprendizaje, deben tenerse en cuenta algunos elementos básicos para generar actividades integrales y ordenadas, lo cual genera que el estudiante interiorice conceptos y reflexione sobre ellos. Por su parte,

El docente debe tener en cuenta algunos interrogantes de reflexión pedagógica en el diseño educativo, para tener claridad de cómo impartir los conocimientos de manera eficaz: ¿Qué se enseña?, ¿A quién se enseña?, ¿Para qué se enseña?, ¿Cómo se enseña?, ¿Cómo se aprende? (Ospina, 2008, p.2).

Las anteriores preguntas orientan la transformación del saber en un proceso reflexivo de enseñanza, propiciando la selección del tipo de conocimiento a enseñar y la secuencia a seguir, del reconocimiento de la población según sus capacidades, limitaciones, necesidades y gustos; el objetivo final de enseñar determinados contenidos y de derogar otros; los métodos y estrategias que se implementen para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje; todo lo anterior, para propiciar la aproximación a la adquisición de los conocimientos de manera ordenada y significativa.

Además, teniendo en cuenta la definición de las estrategias de aprendizaje: son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje. (Salazar y Retamozo, 2004, p.2).

Se entiende entonces, que hacen parte de una guía de acciones planificadas, coordinadas e intencionales que favorecen el aprendizaje.

Se hace necesaria la implementación de una o varias técnicas para llevar a cabo una estrategia de aprendizaje, pues se requiere que estén ordenadas en una secuencia con fin educativo. El individuo que ejerce una actuación estratégica mantiene un interés consciente y constante por reflexionar sobre los objetivos de sus tareas; planifica sus actividades al encontrarse en la capacidad de escoger entre varios recursos; tiene la habilidad de desarrollar la tarea; autoevalúa su proceso y retiene el conocimiento acerca de las futuras utilidades de la estrategia.

Existen cinco tipos de estrategias de aprendizaje, las cuales permiten diseñar y organizar los contenidos; y fortalecer los procesos de aprendizaje: (a) Estrategias de Ensayo, las cuales se refieren a repetir los contenidos de manera activa (oral o escrita) para recordarlos. (b) Estrategias de elaboración, consiste en poder relacionar los conocimientos previos con la información nueva adquirida. (c) Estrategias de Organización, permiten la adquisición del conocimiento mediante agrupación de información por categorías, relaciones y jerarquías. (d) Estrategias de comprensión, se requiere una supervisión constante y un alto nivel de conciencia acerca de sus logros. (e) Estrategias de apoyo, buscan una mejora continua del aprendizaje mejorando las condiciones en que se produce (Salazar y Retamozo 2004, p.3)

Según lo anterior, estas estrategias están asociadas a la interacción de procesos cognitivos básicos (atención, percepción, asociación, agrupación, memoria, etc.) con conocimientos previos y nuevos, técnicos, estratégicos y metacognitivos y con la regulación

de factores motivacionales, afectivos y contextuales que tienen una fuerte influencia sobre el aprendizaje.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo de acuerdo con Díaz y Hernández (1999), lo definen como un “aprendizaje que se basa en utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje” (p.7). En donde el profesor se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos participan en lo que aprenden; pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender, recordar, usar la información y dimensión de conocimiento que tiene el alumno.

Por otra parte, Romero (2009) testifica que el aprendizaje surge cuando “el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee” (p.1).

En el aprendizaje significativo se genera una propuesta didáctica que está fundamentada en la teoría creada por David Ausubel y el constructivismo humano de Joseph Novak en la elaboración de los mapas conceptuales.

La teoría del aprendizaje significativo la afirma Díaz (2002) como una corriente psicológica cognoscitiva en donde:

Se tiene un fundamento en la existencia de una estructura cognoscitiva y donde el individuo organiza el conocimiento. Esa estructura cognoscitiva debe ser tomada en cuenta al momento de diagnosticar, planificar, ejecutar y evaluar la acción educativa, puesto que los conocimientos previos son el soporte para que el alumno pueda adquirir y procesar nuevos conocimientos a través de la capacidad de relacionarlos con los conceptos que ya posee en su estructura cognoscitiva (p.3).

La gamificación ¿Qué es, cómo se utiliza y para qué sirve?

En la actualidad, la gamificación tiene un rol importante en el proceso de enseñanza - aprendizaje, siendo empleada como técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de adquisición de nuevos conocimientos.

Zichermann y Cunningham (2011), citados por Renobell y García (2016) definen la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.1). Por lo tanto, debe tenerse en cuenta el juego como una herramienta que promueve el aprendizaje, pues se consigue la atención y motivación del estudiante, lo que proporciona la inclinación a participar e involucrarse, aspectos fundamentales en la adquisición de conocimientos en ambientes no lúdicos.

10

Es así como la gamificación no debe entenderse como la acción del jugar por jugar, pues debe tener un objetivo pedagógico y didáctico claro, de otra manera, el maestro debe saber secuenciarla de una manera adecuada para que resulte beneficioso. Para ello, es esencial que se utilicen los recursos apropiados y que éstos se puedan adaptar a los contenidos y a la población con los que se pretendan trabajar.

Debe tenerse en cuenta que, según Oliva (2016).

La acción de la gamificación implica reconocer y reflexionar que un juego y el conjunto de elementos que lo fundamentan, pueden ser didácticamente utilizados para desarrollar actividades de enseñanza que mejoren la capacidad de atención a los contenidos; también, implica aprender en forma significativa, ya que los componentes de entretenimiento y diversión de un juego pueden aplicarse al diseño didáctico de una clase para mejorar con ello la experiencia de aprendizaje, atractivo y dinámico. (p.41)

Entonces, el papel fundamental de la gamificación consiste en modificar significativamente la manera de desarrollar las clases, buscando captar la atención del estudiante de manera permanente para que éste incremente gradualmente el interés por aprender en la dinámica educativa y alcanzando que el docente reconozca el amplio valor formativo del juego como herramienta de formación académica.

Por otra parte, según Lozada y Betancur (2016) “la necesidad constante de actualizar los métodos educativos debe ser considerada en pro de mejorar la calidad de la educación, que depende principalmente de los contenidos que se imparten y de las necesidades de la sociedad” (p.2). Por ello, cada vez es más frecuente recurrir a elementos como las TIC y aplicaciones lúdicas que apoyen el proceso.

Es entonces como, el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza, están fuertemente vinculadas a la gamificación, pues estas aportan una gran variedad de posibilidades para el aprendizaje, dejando de lado los aprendizajes tradicionales; además, motiva a los alumnos, ya que éstas tienen un carácter interactivo y de participación, pues el estudiante se convierte en jugador. Por todo esto, González (2017) afirma que, “los alumnos se muestran más dispuestos a acceder a la adquisición de conocimientos por medios “digitales” los cuales captan su atención más fácilmente y les resultan entretenidos y divertidos” (p. 5).

Sin embargo, tal como se afirma en el texto y según el concepto de Nasheli (2015), sobre la gamificación es que:

La gamificación no solo se enfoca en los medios digitales, ya que una acción educativa estructuralmente gamificada se basa en tres principios básicos que pueden aplicarse para cualquier tipo de juego: (a) la mecánica del juego: consiste en establecer

acciones que involucren al estudiante como ganar puntos, subir de nivel, triunfar en misiones y destacar posiciones. (b) las dinámicas de juego: donde se establecen las motivaciones personales como recompensas o logros. (c) los componentes del juego: tales como son las insignias y los puntos acumulados (p.2).

Así mismo, la gamificación pretende promover el aprendizaje a través de la motivación, al emplear el juego en el contexto educativo, con normas claras y delimitadas que se orientan hacia un fin específico y que deben ser cumplidas por cada uno de los jugadores, por lo anterior, una de las funciones del docente es la de inducir al estudiante a que se involucre en el proceso dinámico de transformar una clase en un momento dinámico de aprendizaje, atractivo y que represente un reto.

12

Debe tenerse en cuenta que cuando la actividad gamificada en el aula es grupal, se favorece el desarrollo de la comunicación asertiva, se promueve el aprendizaje cooperativo, se fortalece la capacidad de trabajo en grupo, se desarrollan la inteligencia interpersonal y la inteligencia emocional, pues se brindan habilidades de resolución de conflictos y de respeto por el turno de participación del compañero, promoviendo el desarrollo moral y la superación personal.

Uno de los principales propósitos de la gamificación en el ámbito educativo consiste en poder convertir las clases tradicionales en momentos o situaciones de aprendizaje, que generen entretenimiento y que, por ende, promuevan el aprendizaje significativo, por lo anterior, la gamificación puede ser utilizada para motivar a los estudiantes a que reinventen el modo y la forma en cómo aprenden.

La gamificación convierte la clase en un hecho divertido en el que se exploran las inquietudes y motivaciones de los estudiantes, lo cual permite conocerlos mejor; por lo tanto como lo afirma Oliva (2016), “un proceso educativo carente de líneas o estrategias gamificadoras, restringe el protagonismo del estudiante, lo cual no contribuye a crear un impulso didáctico que dé a la clase un espíritu motivacional que pueda fortalecerse con la sorpresa y la recompensa” (p.8).

Teniendo en cuenta lo anterior, se exponen siete postulados respecto a los elementos de la estructura de una clase gamificada: Oliva (2016).

(a) se renueva mediante la dinámica gamificadora, que busca diferenciar una clase normal de una que retoma elementos de juego en su dinámica. (b) adopta una dinámica de asignación de puntos con valores determinados en función de la complejidad del desafío presentado. (c) se puede estructurar en niveles distintivos de cuanto se avanza o retrocede en una acción de aprendizaje específica. (d) da pautas a la asignación de estímulos ante el cumplimiento de indicadores de logros determinados. (e) se puede clasificar en función de la obtención de puntos o del cumplimiento de objetivos. (f) se convierte en un desafío constante en donde los compañeros pueden competir entre ellos. (g) puede adoptar el rol de un reto que represente una dificultad a superar. (p.36).

13

La gamificación como estrategia educativa en el ámbito universitario.

La gamificación como estrategia de innovación docente en el aula universitaria, se relaciona con el aprendizaje significativo en la manera en que:

Una clase gamificada debe contar con el ideal de desarrollar el potencial humano de la calidad educativa, para lo que se busca en la dinámica del juego: un estímulo directo

que despierte en el estudiante el interés por aprender; la gamificación, por lo tanto, va buscando la apertura didáctica de establecer un sistema de enseñanza docente que promueva la formación, selección, actualización y evaluación del contenido curricular que se desarrolla. (Oliva, 2016, p.2)

Se tiene en cuenta también, que la gamificación como estrategia metodológica de la acción del docente en el aula de educación universitaria, pretende incidir de manera efectiva en que el estudiante pueda llegar al cumplimiento de todos los objetivos propuestos para obtener un óptimo aprendizaje, por lo cual el docente debe promover la adquisición de conocimientos en los estudiantes a través de medios gamificados, en los cuales se implemente un eficaz nexo de los elementos del juego con la práctica educativa.

14

Respecto a la gamificación aplicada al entorno universitario, Oliva (2016) busca crear diversas dinámicas y estrategias en donde:

El juego está enfocado en la retroalimentación positiva del aprendizaje, en donde los estudiantes parten de la estructura jerárquica de clase que a medida del cumplimiento de objetivos pueden acumular puntos, insignias y cualquier otra evidencia que muestre el progreso significativo que tienen durante una clase. (p.3).

Lo cual puede resultar motivante, en la medida en que se convierte en un reto de sana competencia entre los participantes de la clase.

La gamificación puede favorecer todos los propósitos de los alumnos mediante las distintas mecánicas y dinámicas del juego, siendo entonces la recompensa un aspecto muy importante de la gamificación, así como lo afirma Castellón y Jaramillo (2012),

Es muy importante una buena relación entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje. (Ortiz, 2018, p.5).

Los autores Lee y Hammer, (2011), citados por Lozada y Betancur. (2017) identifican que la gamificación es una oportunidad para enfrentar dos problemas en la educación: la motivación y el compromiso, y que puede servir como apoyo, especialmente en tres áreas:

(a) Cognoscitiva: En esta se identifican las reglas de juego que el jugador encuentra con la exploración activa y el descubrimiento. Plantean objetivos medianamente difíciles que motivan alcanzarlos y de los cuales obtienen recompensas inmediatas. Además, llevan al éxito. (b) Emocional: Los juegos invocan variedad de emociones, experiencias emocionalmente positivas y de orgullo, y también pueden lograr ver el fracaso como una oportunidad, en vez de percibirlo como abandono, temor o sensación de ser dominado. (c) Social: el juego permite que se prueben nuevas identidades y papeles, requiriendo que tomen decisiones ante sus nuevas posiciones. Asimismo, ayuda a que el jugador asuma un rol activo del cual obtenga buenos resultados para el aprendizaje. (p,3).

Teniendo en cuenta lo anterior, se considera que para implementar una estrategia de gamificación exitosa en el proceso de aprendizaje significativo, es necesario tener en cuenta los siguientes seis elementos:

Definir con claridad los objetivos educativos que se quieren conseguir en el aula, de esta manera, se diseñan con coherencia y eficacia las estrategias de gamificación. Delimitar los comportamientos que queremos potenciar en los estudiantes como conocimientos, actitudes, habilidades, entre otros. Establecer quienes son los jugadores, identificar rasgos y características para diseñar actividades pertinentes a sus intereses reales. Establecer los ciclos de las actividades, definiendo el sistema de gamificación (mecánicas de juego, orden de los eventos, interacción, entre otros). Diversión, se deben describir los eventos de este tipo que se incluyen en la estrategia. Recursos, incluye las herramientas que se van a usar para el desarrollo de la estrategia. (Corchuelo, 2018, p. 31)

El juego

16

El juego es una herramienta de aprendizaje, la cual genera que el aprendiz adquiera conocimientos de manera dinámica o que interiorice sus previos conocimientos al ser reforzados mediante actividades que permiten encontrar distintas opciones de solución o respuesta. Según Contreras (2016)

Los juegos ayudan a experimentar con nuevas identidades, a explorar opciones y consecuencias, y a probar los intereses propios que se tienen al realizar la actividad. Mediante los juegos es posible el desarrollo de habilidades sociales, la motivación hacia el aprendizaje, una mejora en la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica. (p.27).

Además, Contreras (2016) define que: “los juegos ayudan a interiorizar conocimientos multidisciplinares, propician un pensamiento lógico, crítico y promueven habilidades que

ayudan a resolver diversos problemas, desarrollar habilidades cognitivas y a la toma de decisiones técnicas” (p.27). Siendo además herramientas de gran utilidad en la planeación de una clase dinámica, contrario a los métodos tradicionales, a los que por décadas ha estado ligada la educación.

El juego requiere también que el jugador tenga buen estado de ánimo, buena predisposición para jugar, para cooperar en equipo y a seguir las reglas pedagógicas que se han establecido por el docente, aspectos que también deben tenerse en cuenta en el proceso de enseñanza - aprendizaje, con cualquier programa educativo, proceso o actividad.

Para que sea posible cumplir los objetivos de aprendizaje, el juego debe adquirir diferentes características, las cuales se definen según Lozada y Betancur (2016) en los siguientes seis aspectos:

Objetivo pedagógico: definir el alcance y representarlo a través de modelos que indiquen el dominio de conocimiento. Dicha modelación debe ser construida en conjunto con los expertos pedagógicos dado que estos son los que aportan el contexto. *Simulación:* de modo que sea un juego, este debe tener reglas y parámetros establecidos claramente que permitan que este se replique y no genere situaciones interpretativas que no se encuentren contempladas. *Interacción con la simulación:* este aspecto profundiza la manera en la cual el jugador interactúa, de modo que esta lleve al aprendizaje. El trabajo de expertos en juegos es requerido para ello. *Problemas y progresión:* Puntualizada la interacción, se debe desarrollar la ruta metodológica que colocará la serie de desafíos de aprendizaje en el orden indicado para el cumplimiento del objetivo. *Decoración:* Precisar qué objetos multimedia se

utilizarán para atraer la atención del jugador; estos son elementos no relacionados con el objetivo de conocimiento que agregan otros aspectos y enriquecen la experiencia de usuario. *Condición de uso:* Delimitar quién, cuándo, dónde y cómo se utilizará el juego. Se debe indicar el contexto en el cual el juego cumple su objetivo y las reglas de ese contexto. Así, un juego podrá ser virtual, asincrónico, grupal, individual, entre otros, pero siempre cumpliendo con su objetivo de aprendizaje (p.4).

Las técnicas de aprendizaje en la gamificación

Según el autor Mora (2015) las técnicas de aprendizaje en la gamificación se dividen en: mecánicas y dinámicas.

18

Las mecánicas de juego: permiten generar experiencias en el usuario que logren enriquecer y caracterizar esta propuesta de atractiva y motivadora siendo esta una estrategia metodológica, que se puede desarrollar en diferentes niveles, clasificaciones, puntos, bienes virtuales, misiones, premios y desafíos. Se esquematizan las mecánicas de juego o estrategias metodológicas, que, aplicadas con una estructura acorde al contexto, tratan de generar mayor motivación hacia el alumno.

Las dinámicas de juego: incentivan inquietudes humanas. Para su consecución deben realizarse las anteriormente denominadas “mecánicas”. Están relacionados con la recompensa, el altruismo, el estatus, la autoexpresión, el logro y la competición. (p.2).

De igual manera, Oliva (2016) plantea algunas características referentes a las estrategias de gamificación mecánicas y dinámicas:

Mecánicas: La aplicación de mecánicas en la gamificación educativa trae consigo la potenciación de una motivación por aprender en el estudiante. (a) El puntaje: es lo que le asigna el valor cuantitativo a la gamificación. (b) Niveles: marcan el avance en el transcurso del camino del aprendizaje. (c) Posesiones virtuales: constituyen la materialización de las pertenencias que vamos obteniendo. (d) Las clasificaciones: son las marcas o pautas que indican el nivel logrado en comparación con los demás estudiantes. (e) Los desafíos: indican los obstáculos que se deben afrontar durante la acción gamificadora, (en forma de competencia). (f) Premios o retribuciones: representan el estímulo ganado al finalizar con éxito las pautas de juego establecidas.

Dinámicas: La aplicación de la dinámica en la gamificación educativa trae consigo el fomentar en el estudiantado la relación vinculante entre el conocimiento, el aprendizaje y los resultados. (a) Busca una gratificación, retribución o recompensa, con el ánimo de diferenciar los posicionamientos alcanzados en forma individual o grupal. (b) Consolidar el posicionamiento adentro de la acción de aprendizaje. (c) Obtener claridad en cual debe ser el logro a obtener. (d) Marcar la pauta competitiva y de posicionamiento entre los participantes. (e) Aquí se estandariza la transformación del propósito elemental de la acción educativa gamificada. (f) Busca una gratificación, retribución o recompensa, cuando se cumple fielmente el objetivo de aprendizaje (p.39).

Es importante resaltar que el juego no debe desligarse del contexto educativo (pedagógico); pues, en la gamificación es una herramienta útil; siempre y cuando tenga los parámetros claramente establecidos y la finalidad de enseñanza clara, debido a que se emplea en un contexto académico formal y no en un ambiente lúdico, como es usual. Así mismo, se

debe destacar la importancia de la recompensa o estímulo, pues es un elemento que incrementa la motivación y la sensación de conseguir un logro en el proceso de aprender.

Vale reiterar que, un aspecto que debe continuar teniéndose en cuenta, ya que es muy valioso siendo afirmado por Corchuelo (2018) es que “al implementar este tipo estrategias en universidades es necesario conservar las mecánicas de juego establecidas, dado que de ellas depende el éxito o el fracaso de la actividad” (p. 30).

Contexto educativo

La población que fue seleccionada para el desarrollo de este ensayo argumentativo fue la población universitaria en Colombia. Según Agredal, Jordán y Ortiz (2018) “En el contexto educativo universitario, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo” (p.5). Es decir que la gamificación genera un desarrollo integral del estudiante, pues busca fortalecer sus procesos académicos, influir en su formación y actuar profesional, y reforzar sus competencias interpersonales.

Como complemento, los autores Agredal, Jordán y Ortiz (2018), también manifiestan que, “no debe verse tanto como un proceso institucional sino directamente relacionado con un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.5).

En el contexto universitario, Oliva (2017) citada por Corchuelo (2018), afirma que “se reconoce la gamificación como una oportunidad para motivar, mejorar dinámicas de grupo, atención, crítica reflexiva y aprendizaje significativo de los estudiantes” (p.30).

Entonces, se evidencia que son bastantes las ventajas de la implementación de la gamificación en los procesos educativos formales, pues contribuye, por una parte, al mejoramiento de varios de los aspectos que integran la formación educativa de nivel universitario; y por otra, hace que el docente renueve sus métodos de enseñanza constantemente en busca de mejorar y motivar continuamente el aprendizaje usando distintas dinámicas.

Por otra parte, el profesor va orientando el desarrollo de cada actividad, presentando nuevos escenarios, nuevas situaciones a las que los alumnos deben responder y saber con anticipación cuál es el tema que se va a tratar. De igual manera, el profesor guía el aprendizaje mediante las preguntas que lanza, siempre en búsqueda de que los alumnos cumplan con los objetivos de conocimiento establecidos en el currículum.

21

Así mismo, Oliva (2016) manifiesta que “necesariamente el docente debe recordar que un grupo de estudiantes motivados son fácilmente transformados en una clase disciplinada y empeñada en la realización del fiel cumplimiento de los objetivos académicos” (p.36). Así las cosas, es fundamental la motivación y la empatía que genere el docente con sus estudiantes en el desarrollo de las clases, pues se lograrán los propósitos académicos inicialmente planeados y la adquisición de aprendizajes significativos y aplicables en el contexto personal y a futuro profesional de los estudiantes.

CONCLUSIONES

La gamificación es una estrategia válida para la adquisición de conocimientos de manera fácil y llamativa, que promueve la atención y concentración al proponer estrategias que buscan desarrollar distintas habilidades y que son de interés de los estudiantes.

Debe tenerse en cuenta cada una de las estrategias de la gamificación, pues puede desviarse la intención de enseñar a través del juego, perdiendo la efectividad e implementando el juego como una actividad sin objetivo pedagógico, solamente con fin de recreación.

La gamificación es una estrategia innovadora, que genera en el estudiante el deseo por aprender conocimientos nuevos constantemente; además promueve actitudes reflexivas y críticas, las cuales lo motivan a participar activamente en relación con los contenidos impartidos, favoreciendo que el estudiante se involucre en su propio proceso de aprendizaje.

La gamificación motiva y perfecciona las dinámicas grupales de enseñanza-aprendizaje a través de actividades de cooperación, de colaboración y de trabajo en equipo; lo cual, fortalece el desarrollo de habilidades comunicativas, interpersonales y emocionales.

La propuesta de gamificación en el aprendizaje significativo promueve el fortalecimiento de la retentiva a través de la repetición, de la capacidad de atención, de la relación de conocimientos previos con ideas nuevas, del desarrollo del pensamiento de organización (categórico y jerárquico), y de la mejora continua y crítica reflexiva del aprendizaje.

La necesidad de mejorar la práctica educativa genera que constantemente se busque la actualización de métodos y estrategias en educación; con lo anterior, ha permitido que el uso de las nuevas tecnologías sean implementadas en los procesos de enseñanza – aprendizaje al ofrecer

una herramienta innovadora y dinámica de enfrentarse al conocimiento por parte de los estudiantes quienes adoptan un papel activo en su proceso educativo.

El rol del docente, según lo postulado en las teorías de gamificación, es el de orientador en el proceso, debe tener claridad respecto a los postulados y parámetros a seguir para garantizar que se lleve a cabo una clase dinámica, pero siempre con el objetivo pedagógico definido para generar un aprendizaje consciente y significativo en los estudiantes según los conocimientos que deba impartir teniendo en cuenta el currículo.

REFERENCIAS

Citadas

Carvajal, M. (2009). *La didáctica*. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/58fa5a9e8c27a98b58bcc88d86e1873c.pdf>

Corchuelo, C. A. (2018). *Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula*. Revista electrónica de educación. Recuperado de: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927>

Contreras, R. S. (2016). *Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación*. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/16143>

Daura, F. T. (2011). *Las estrategias didácticas utilizadas en el aula universitaria*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/283513655Una_aproximacion_a_partir_de_la_realizacion_de_entrevistas_en_profundidad

Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/59067>

- González, A. D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Recuperado de: http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/168343/Gonz%c3%a1lez_Alonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lozada, C y Betancur, S. (2016). *La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática*. Revista. Recuperado de: <https://revistas.udem.edu.co/index.php/ingenierias/article/view/1457/2084#:~:targetText=En%20la%20educaci%C3%B3n%20la%20gamificaci%C3%B3n,los%20esquemas%20de%20ense%C3%B1anza%20tradicional>.
- Mora, C. (2015). Qué es, *mecánicas y dinámicas de la gamificación*. Recuperado de: <https://gamificationedufis.wordpress.com/2015/05/27/que-es-mecanicas-y-dinamicas-de-la-gamificacion/>
- Nasheli, (2025). *Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases*. Recuperado de: <https://hipertextual.com/archivo/2015/01/que-es-gamificacion/>
- Oliva, H. A (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. Recuperado de: <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Ortiz, A. M. Jordán. J & AgredaI, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>

Ospina, P.D. (2008). *Contextualización de la didáctica en el diseño educativo*. Recuperado de:
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/af426456bb476b4e8c3863cffcebe14b/16/1/contenido/>

Renobell, V & García, F. (2016). *Gamificación en la educación: Reinventando la rueda*.
Recuperado de: <http://dimglobal.net/revistaDIM34/docs/DIMAP34gamificacion.pdf>

Runge, A. K. (2013). *Didáctica: una introducción panorámica y comparada*. Recuperado de:
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1500-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3202-1-10-20150625.pdf>

Salazar, A. (2004). *Estrategias de aprendizaje*. Recuperado de:
<https://www.monografias.com/trabajos19/estrategiasaprendizaje/estrategias-aprendizaje.shtml>

25

Consultadas

Díaz, B, A y Hernández, R, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*.
Recuperado de:
<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53051798/EstratDocParaUnAprendSignif.pdf>

Díaz, J, R. (2002). *Los mapas conceptuales como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la educación*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601811.pdf>

Lee, J. J Y Hammer, J. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?*
Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother

López, J. C. Pérez, I. L. & Aguirre, J. M. (2017). *Didáctica universitaria: una didáctica específica comprometida con el aprendizaje en el aula universitaria*. Recuperado de: [file:///C:/Users/julie/Downloads/Dialnet-DidacticaUniversitaria-6244030%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/julie/Downloads/Dialnet-DidacticaUniversitaria-6244030%20(1).pdf)

Romero, T. F. (2009). *Aprendizaje significativo y constructivismo*. Revista digital. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>